

インパクト新聞

令和元年
12月19日

青陵インパクト
メンバー
新聞班

未来の町内会を担う私たちに今できること

餅つき・いも煮会への参加

十二月一日、私たちは国見ヶ丘五丁目町内会の餅つき・いも煮会にお手伝いという形で参加しました。主にもち米の準備、できたお餅の味付け、いも煮の盛り付け等をお手伝いし、それとともに町内会の仕事や町内会が持つ役割を学びました。作業中お忙しい中、町内会長さんがインタビューに答えてくれました。【以下①インパクトメンバー、②町内会長とする】

① 普段の町内会で町内会長として気を付けていることや工夫していることはどのようなことですか？

② 町内会の方の意見・要望を把握するため、役員会や班長会を大切にしています。出された要望は役所と連携し、できることから実現に努力しています。

③ 現在町内会の担い手が少なくなっていることが問題となっています。未来の町内会を担う子供たちに伝えたいことを教えてください。

④ 地域の行事に積極的に参加して、地域の中に顔見知りをつくってほしいです。そうした中で一人一人自分のすべきことを考えてほしいです。

今回のお手伝いを通して、町内会の方が地域交流にかけられる肌で感じる事ができました。作業には力仕事も多く、役員の方の多くが高齢者が占めている中このような行事を企画、開催するのは大変だと思いました。だからこそ、私たちのような将来町内会を担うこととなる世代が積極的に町内会活動に参加して町内会について知り、また地域の人とつながりを持つことが大切だと思います。



紙芝居紹介

町内会の役割について知ってもらうために青陵インパクトで作成している紙芝居「たろうくんの冒険・町内会編」のイラストを少しだけお見せします。



ゲームの遊び方

① 出来事カードとどっかんカードは一緒に混ぜて裏返し、中央に置きます。絵カードはプレイヤー全員に配り、表にして並べます。

② リーダーを決め、



リーダーは出来事カードを一枚めくり、リーダーから順に一人ずつ、手持ちの絵カードの中から出来事カードを解決するのにふさわしいカードを選んで出します。その際、選んだ理由や解決するための行動について述べます。

③ 全員が出し終わったら、どの絵カードが出来事カードを解決するのに一番ふさわしいかプレイヤー全員で話し合っ決めて決めます。

④ 一番ふさわしいカードを出した人が、出された絵カードを全てもらいます。もらったカードをもう一度出すことはできません。また、出来事カードをめくる度にリーダーは時計回りに交代していきます。

⑤ ②③④を繰り返し、誰かの絵カードが無くなった時点でゲーム終了です。貰ったカードの合計が多い人の勝ちとなります。

青陵インパクト 普段の活動

「青陵インパクト」は、自分で作ったカードゲームを通して地域の活動やまちづくりに関心を持ってもらうことを目指すプロジェクトです。今年度はメンバー募集のチラシを見て集まった中学一年生から高校二年生までのメンバー十六人で和気あいあいと活動しています。

青陵インパクトの定例会は、だいたい一か月に一度、学校の食堂で開かれます。今年度の目標はゲームを多くの人に知ってもらうことです。その目標を達成するために、定例会では「紙芝居班」、「動画班」、「新聞班」の三つの班に分かれて作業しています。

ゲームの普及

私たちは地域の方々に青陵インパクトについて知ってもらい、「まちづくり」を身近に感じてもらうために活動してきました。その中の一つとして青葉区の子供たちの児童館でゲームを実施しました。青陵インパクトのメンバーが実際に児童館に行き、ルールを説明しながらゲームを行いました。その中では小学一年生から六年生の児童が参加しており、年齢に差はありましたが時間が経つにつれ自分の考えを発表し、その考えを共有し合っている姿が見られました。



が多く、まちづくりに関して身近に感じてもらうたのではないかと思います。また、これからこのゲームをさらに多くの人に広めていきたいと感じました。

編集後記

新聞の作成を通して、町内会の方の地域に対する思いや、その思いを私たちに伝える力が、ゲームを通じて伝わりました。より多くの人に伝えるために、今後も活動していきます。